Чернокнижник



странный, безумный, амбициозный, отталкивающий

Ты чернокнижник, темный маг, заключивший сделку и ставший слугой одного из повелителей Тьмы. Он наделил тебя древними знаниями и грандиозными силами. Хочешь убить этих надоедливых горожан? От них останется лишь кучки пепла. Стать бесплотным и ускользнуть от охотников на ведьм? Легко. Исказить чары, ломая сами законы мироздания? Да, и не раз. Но помни, что у сил есть цена и ты отдашь все, что у тебя есть: свою душу, свободу, богатства, кровь и остатки рассудка. И еще ты отдашь чужие жизни, много чужих жизней. А после тебя полностью поглотит Тьма. Но тебя это не волнует. В этих проклятых топях ты чувствуешь себя как рыба в воде. Дерзай, колдун, покажи всем на что ты способен! И пусть весь мир горит.

Имя (См. Имена и черты)

Внешность

Черты характера Выбери хорошую и плохую (См. Имена и черты)

Темная Цель Что ты ищешь на болотах? Власть? Ответы? Искупление? …?

Темная Страсть В чем твоя слабость? Выпивка? Азартные игры? …?

Темная Предыстория Почему ты бежал и скрываешься на болотах?

Контакт Кто тебя ждет из экспедиций в городе? Ребенок? Любимая? Друг? …?

Распредели	Макс	Текущее	Ходы
Стать			Схватка, Запугивание, При смерти
Прыть			Скрытность, Разведка, Скрытая атака, Добыть продовольствие
Нрав			Купить или продать, Переговоры, Обман, Слухи и связи
Ум			Знания, Восприятие, Учет припасов, Поиск пути, Первая помощь

	Макс	Текущее	Состояние
Жизнь	6+Стать		Ранен (<4)
Воля	2+Нрав		Сломлен (<4)
Ноша	5+Стать	Учитывай вес предметов, Запасов, дукатов и провианта	Перегружен (>Макс)
Запасы	10	10 5 Запасы = Вес 1	Иссякли (<4)
Тьма	10	0 Последствия при 2,4,6,8,10	Отмечен Тьмой (>5)

Уровень 1

Опыт 10 опыта = новый уровень

0

Судьба Макс 5

2

Хар	Куб
1-2	d4
3-4	d6
5-6	d8
7-8	d10
9-10	d12



Начальное снаряжение

Испытай d6: 6+ Выбери 3, **3-5** Выбери 2, **1-2** Выбери только 1.

Посох из чернодерева*: 2р, d8, Стать, На дистанции, Мощное, Вес 2.*

Жезл магистра: *1р, d6, Стать, Рядом, Статусный, Оглушение, Вес 1.*

Ритуальный нож*: 1р, d4, бб1, Прыть, Вплотную, Скрытое ношение, Вес 0.*

Дротики*: 1р, d4, Прыть, Недалеко, Скрытое ношение, Вес 0.*

Легкий самострел*: 2р, d6, бб1, Прыть, Далеко, Перезарядка, Вес 1.*

Плащ из шкур*: Легкий доспех, Броня 1, Проблемный (заметный), Вес 1.*

Инвентарь

Название	Вес	Свойства
Провиант	1	5 Рационов = Вес 1
Дукаты	0	10 дукатов = Вес 1
Фолиант	1	

Начальные ходы

Темная сделка – Ты заключил сделку с могущественным Повелителем. Ты служишь ему в обмен на тайные знания и магические силы. Назови и опиши его (жестокий демон, владыка мертвых, ...). Опиши его цели (получение душ, накопление сил, порабощение живых, …) и работу, которую ты обычно выполняешь для него. Ты умеешь общаться со слугами и союзниками своего Повелителя (демонолог - с демонами и чертями, некромант - с нежитью, ...)
У тебя есть символ сделки (предмет, татуировка, ...) и твой оккультный фолиант, в котором уже записаны 3 заклятья (выбери их в начале игры).
Повелитель:
Его цели:
Твоя работа:
Символ сделки

Темный ритуал (ход в лагере) – В полночь ты можешь получить силы от Повелителя (при этом ты теряешь текущие запасы эссенции) - **испытай Ум**:
6+ Получи 3 запаса темной эссенции. **3-5** Получи 2 запаса.
1-2 получи 1 запас, а Мастер сделает ход.
Также ты можешь получить 1 запас темной эссенции, если (можно выбрать несколько пунктов и каждый из них по несколько раз):
- Потратишь 1 Волю - помутнение сознания и прогрессирующее безумие.
- **Потратишь 1 Запас -** порошки, кости и травы.
- **Потратишь 1 очко случайной характеристики** - иссушение тела и разума.
- **Принесешь в жертву невинного** (получишь эссенцию, равную его Жизни/3, но помни, что **Тьма сгущается**).

Темные чары – Когда колдуешь, **потрать 1 эссенцию** и **испытай Ум**:
6+ Заклятье сработало так, как ты и хотел.
3-5 Как 6+, но Мастер сделает ход.
1-2 Мастер делает ход, а ты **теряешь 1 Ум**, вдобавок происходит магическая катастрофа - **испытай d6:**
***6 Помутнение**: ты теряешь 2 Воли.*
***5 Иссушение**: другой герой тратит 2 очка случайной характеристики.*
***3-4 Искривление** - цель и размах заклятья меняется неприятным образом.*
***2 Ужас извне** - Мастер выводит новую темную опасность на сцену.*
***1 Армагеддон** - заклятье разрушает, искривляет и искажает все вокруг.*

Новые ходы

Новое заклятье (этот ход можно взять несколько раз) - ты добавляешь новое заклятье в свой фолиант (опиши, где и как ты его узнал на болотах).

Кровавый дар (1 раз за сцену) - ты можешь использовать магию крови (**потерять d6 очков Жизни**) чтобы получить 1 эссенцию в любое время.

Черная-черная магия - теперь ты можешь усиливать свои чары: **потрать 1 эссенцию дополнительно**, чтобы получить усиленный эффект заклятья.

Ритуал осквернения (ход в лагере) - ты можешь осквернить место, сделав его местом силы (это даст бонус на все мистические ходы в нем), посвященному твоему Повелителю. Для этого нужно **принести в жертву невинного и потратить 3 Запаса**. Ты можешь поддерживать только одно такое место силы.

Темный ход

(ты получаешь этот ход, если умер будучи Отмеченным Тьмой, в полночь ты поднимаешься из мертвых)
Одержимый - отныне ты больше не человек, ты воплощение своего Повелителя на болотах (демон, нежить, ...). Твоя внешность и манера речи меняется соответствующим мерзким образом (это работает как свойство Проблемный). Также ты повышаешь свою Жизнь на 3 и можешь поддерживать до трех созданных мест силы. Теперь мелкие слуги Повелителя воспринимают тебя как главного. Наконец, усиленные заклятья обретают новые формы:
- **Слово смерти** действует далеко и имеет свойство Зона.
- **Слово искажения** дает большой эффект до конца сцены.
- Можно поставить 2 **Печати Тьмы** на одном герое и он теряет лишь 1 Волю.
- **Искажение чар** позволяет прервать большой эффект на пару часов.
- **Призыв слуги** даст большого монстра (см. **Размер имеет значение**, он будет иметь +4 к Жизни, +1 Брони и бонус против всех, кто меньше его и не использует древковое оружие)
Если ты опять умираешь, но твой символ сделки не уничтожен, то ты получаешь все 3 проблемы из списка хода **При смерти** и снова возвращается из мертвых в полночь.

Заклятья

Слово смерти - заклятье наносит урон врагам. Опиши как и выбери форму:
- Стрела: далеко, d6, магическое, бб5.
- Взрыв: недалеко, зона, d6, магическое, бб5.

Усиление: увеличить урон до d12.

Слово искажения - ты меняешь реальность вокруг себя – создай малый эффект (иллюзия, деформация почвы, порыв ветра, источник света или тьмы), который сработает мгновенно. Это заклятье не может нанести урон.
Усиление: эффект будет длится до конца сцены или станет большим (затронет сразу группу или зону).

Печать Тьмы - заклинание усиливают тебя или союзника на одну сцену. Ты можешь поддерживать лишь одну печать. **Цель печати теряет 1 Волю** из-за помутнения сознания. Выбери эффект печати:
- Цель получает +2 к урону (не действует на атаки с свойством Зона).
- Цель получает бонус на ходы от **Прыти** и **Ума**.

Усиление: ты можешь поддерживать 2 печати на разных героях.

Вуаль Тьмы – тебя не видно пока ты не освещен ярким светом (на одну сцену).
Усиление: вдобавок ты принимаешь дымчатую форму и можешь парить и просачиваться через решетки или окна. Но даже в такой форме тебя можно ранить магическим оружием или огнем.

Взгляд Бездны - ты видишь сквозь любые преграды (иллюзии, охранные чары, невидимость, ...) - задай 2 вопроса о магических эффектах неподалеку.
Усиление: заклятье действует до конца сцены.

Искажение чар - прерви чужой малый магический эффект до конца сцены или большой эффект на пару мгновений.
Особо могущественные чары не получится исказить.
Усиление: малый эффект остановится на пару часов, большой эффект до конца сцены (возможно не полностью, но будет работать с помехами).

Призыв слуги - находясь в месте силы (кладбище или поле битвы для некромантов, проклятое место для демонологов, ...), ты можешь вызвать себе слугу (мертвяка, беса, ...). Создай его как обычного наемника, но его Верность 3, у него нет Цены и только один Навык. Твой слуга функционирует один день, но ты можешь продлить его
существование еще на один день потратив 1 эссенцию.
Усиление: призови мощного слугу - создай его как профессионала, но его Верность 4, у него нет Цены и только два Навыка. Если продлеваешь его существование, то потрать 2 эссенции.

